アフタヌーン四季賞2016年

冬のコンテスト 最終選考結果発表

応募総数▶▶▶▶▶▶121本

藤島康介氏選評

全体的に良い作品が多かったと思います。内容もバラエティに富んでおり、読んでいて楽しかったです。キャラクターの表情付けが上手く出来ている作品も目立っていて、作品の平均的な画力は確実に向上していると感じました。良く描けるようになってきているからこそ、読者に伝えるための努力と、読者に面白く読んでもらえるための演出を、より心がけるようにしてもらうと良いのではないかと思います。一番大事なのは、作者が「何を描きたいか」「何を伝えたいか」。だからこそ、次回はもっと好きなものを、それがきちんと伝わるように、読者の感情を揺さぶるように描いて欲しいですよね。

編集長選評

今回も藤島康介さん編集部ともども大変白熱した議論になりました。その中で藤島さんの仰ったコメントが印象に残りました。「（コマの枠線で）切れてる画面の外にどんな光景が広がっているのか、そこを気にしなきゃダメなんです」。1コマに切り取られた光景は、描き手が抽出した、世界の中のほんの一部です。その周辺に無限に広がる“世界”を感じ取ることもマンガを読む醍醐味だったりします。同時に、その物語が始まる以前も“世界”は存在し、その物語が終わった後も“世界”は続きます。コマの中は外と繋がっていて、物語の前も後も世界は連綿と続いていくのです。大賞受賞作『サカサノインシ』はそれを感じさせてくれる作品です。ぜひお読みください！

藤島氏コメント

出だしのツカミが良かった！　話も良くて、どんどん読ませてくれました。絵にも独特の雰囲気があって良かったし、キャラクターもきちんと変化をしていく。若干恐怖の表現が薄いところがすごく惜しかった。追い詰められている場面なのに追い詰められ感が足りないというか、余裕が見えてしまっていた。ここに力を割いてもらったら、もっと良くなったのではないかと思います。

四季大賞

賞金100万円 1名

主人公が内省的ではなく、行動で自分の未来を切り開こうとする。その点が非常に魅力的で大きく評価した。この先も、行動型の力強い主人公を生み出してほしい。原稿の粗さは課題だが、今後のがんばりに期待！（編集部）

『サカサノインシ』

38ページ

門脇夏生（かどわきなつお）

神奈川県・26歳

コメント　魔法少女になりたいとか、伝説の刀で戦うヒーローになりたいとかいくつになっても憧れるものが誰にでもあると思います。なりたいものになれなくても、その憧れが人間を変えるキッカケになるんじゃないかと思います。

発売中のアフタヌーン3月号に全編掲載!!

藤島康介特別賞

賞金60万円 1名

435ページから全編掲載!!

『確率(かくりつ)よこんにちは』 26ページ

安居(やすい) 神奈川県・26歳

コメント たとえ作者が次元の狭間に飲み込まれたとしても、あなたがこの文章を読む確率は十割確定でした。だってあなたはこれを読んでいるから。そんな漫画を世に出していきたいです。

設定とキャラに引き込まれたまま、選考視点でなく読者視点で楽しんでしまうほど完成度の高い26ページ。物事を定義する発想が独特で面白い。作者の引き出しに期待大。（編集部）

藤島氏コメント
すごい話でした。サイコロというとても小さい世界から、随分と大きいところまで行く展開の仕方が「まさかこういう方向に来るだろう」とは思っていなかったので(笑)面白かったです。コントラストが非常に強い絵なんですが、ストーリーとあいまって独特な雰囲気が出ていて良かった。この漫画、私は大変好きです。

四季賞

賞金60万円 1名

2月25日発売のアフタヌーン4月号に掲載予定!!

『星(ほし)のまたたき』 32ページ

栗田知佳(くりたちか) 京都府・21歳

コメント このような評価を頂き、とても嬉しいです。まずは私の好きな濃厚なパイナップルジュースで、様々な方々への感謝を胸に乾杯をしたいです。そして次の段階にむけて頑張ります。

幸せな読後感に包まれた。それも魅力的なキャラクター達を創り出すことに成功したからこそ。また主人公の心理状態を独自の表現で描出するなど、漫画的センスはピカイチ。大期待!!（編集部）

藤島氏コメント
表現方法がすごくよくて、液晶モニタの中の板で遊びたくなりました。感覚を非常にうまく話に落とし込んでいた作品でした。印象的な絵が多く、その表現の仕方が漫画らしくて良かったです。この人は、このまま伸びてくれるといいですね。

選考会こぼれ話

某日15時から約3時間ほどかけて最終選考会が行われました。昨年同様、白熱した議論が続き、賞が決まった後の慰労会でも作品についての熱い話が続きました。藤島さんのお話の一部をこちらで紹介します。

わかりやすさを心がける

「何をしていてどういう話なのか」がわかりづらい作品がいくつかありました。何故この人が出てくるのか。何をしている人なのか。そのへんの理由が作中できちんと描かれないと、登場したキャラクターたちの立ち位置がわかりません。何をしたいのか、何が問題なのかをきちんと描き、立ち位置を明確にしないと、かなりわかりにくいストーリーになってしまいます。

作品を読んだ読者が「あれ?」と思い、ものすごく読み込んで「もしかして、こうなのかな?」で終わる。これはダメですよね。読み込まなくてもわかるように、登場したキャラクターの行動原理やバックボーンはきちんと描きましょう。自分だけがわかる漫画にならないよう、気をつけてください。

背景を上手く描くために

まず人物を描いて、残った余白を埋めるために背景を描いているのでは？と思う作品が多かったです。背景は人物を描いた後の余白を埋めるためにあるのではありません。画面構成のためにあるのです。

例えば、背景をよく見るとありえないくらい広すぎる部屋に

なっている絵が散見されますが、広い部屋にする演出意図はなんなのでしょうか。金持ちなのか？　特殊な部屋なのか？　なんでその部屋にしたのでしょうか。本当にその背景で良いのでしょうか。プロの作品を見るとき、どういう意図で背景が演出されているのか確認してみると良いと思います。

　人物が背景に乗らない。背景が何かおかしい。著者がきちんとしたパースの取り方を知らない可能性もありますが、間違ったパースを取っている事に気づいていない可能性もあって、そうならないために必要なのが客観性です。実際に写真を撮ってみましょう。最近はみんなスマホを持ってますよね。逐一写真を撮って確認をして、変だったら直す。レイアウトで悩んだら、アニメとか映画を見て、自分が気持ちいいと感じるレイアウトを確認してみる。あとは「物の大きさがだいたいどれくらいなのか」を常日頃から観察してみるよう心がける事もオススメです。

　多分、みなさん背景を描くときに、切れてる画面の外をほとんど気にしていないんですよね。画面の外までちゃんと描いて、キャラクターが同じ面の上に立っているか、同じ高さにいるかどうかをチェックするだけで大分違ってくると思います。

　背景が変になっている作品は、それだけで「ん？大丈夫か？」と身構えられがちです。きちんと背景が描けていないせいで、読者の方に読まれる時のハードルが上がってしまうのは、勿体ないですよね。

佳作　賞金各10万円6名

作者が、描きたい主題を自覚できている作品と思います。次回作にも期待したい。（編集部）

30ページ

『花椿は夢の中』

斉木 琴　青森県・23歳

コメント　大変恐縮です。批評を通して、自分の今後の課題がはっきりと見えてきました。精進します。

熱気あふれる描きっぷりは見事。男性キャラも描ければ鬼に金棒だ。（編集部）

『格闘技女子キック ザ アイデンティティ』

52ページ

中島 一　東京都・23歳

コメント　次作、より素晴らしい作品を描きます。

青春時代の焦燥感を高い表現力で見事に描いている。次回は背景描写にも注力してほしい。（編集部）

『春よ』

34ページ

せみ川 田一　鳥取県・30歳

コメント　この度は佳作を頂戴し有り難うございます。真摯に受け止め精進したいと思います。

清涼な雰囲気を表現する絵柄は心地よい。雰囲気ばかりで物語がわかりづらいのは課題。（編集部）

『Dew Wolf』

46ページ

芝 孝次　大阪府・31歳

コメント　やっぱり、創るのが好きです。ありがとうございました。

幻想的な主題を扱い、四季賞に挑戦し続けている。一作ごとの成長で次回作にも期待。（編集部）

『ユニコーンの亡霊』

31ページ

小宮山董子　山梨県・28歳

コメント　佳作受賞ありがとうございます。技術と感性を磨いて、また挑戦したいと思います。

『ぱしひこヨコハバ』

36ページ

画力は十分。キャラクターをもっと極端に描くことが、できれば主人公・ぱしひこが、もっとかっこよく見えてくるはずです。（編集部）

木内寿々奈　千葉県・22歳

コメント　楽しく描けました。受賞できてよかったです。もっと楽しく描けるようがんばります。

四季賞2017年夏のコンテスト 応募受け付け中!!

選考委員は幸村 誠氏

四季大賞 100万円　四季賞 60万円　幸村 誠特別賞 60万円　準入選 30万円　佳作 10万円

締め切り▶2017年4月5日㊌必着!!

上位3賞にはビッグな副賞が!!

大賞　Intuos Pro Medium（写真）

特別賞・四季賞　Intuos Comic M

大賞は月刊アフタヌーンに全編掲載!!

web投稿、急増中!!

応募はwebでも受け付け中! 詳しくはコチラ↓

http://afternoon.moae.jp/award/

応募要項

ページ数▶①上限無し。②16ページ以内のショートコミックは2編以上で応募。③4コマ漫画は10本以上で応募。④オールカラー漫画は4の倍数となるページ数で、かつ32ページ以下。4または8ページの作品は2編以上で応募。

作品数▶ひとり何本でも可。ただし商業誌未発表のものに限る。同人誌や個人サイトなどで発表した事がある作品の場合は、その旨を明記しておいてください。

原稿の寸法▶B4サイズの漫画原稿用紙にタテ270ミリ、ヨコ180ミリの基本枠で描き、周囲に20ミリ以上の余白を取ってください。画材店で売っているB4漫画原稿用紙はほとんどがこの寸法です。

画材▶白黒原稿は黒インクか墨汁で描いてください。カラーの場合、画材は自由。白黒・カラーいずれでも吹き出し内のセリフやモノローグなどの文字は濃い鉛筆書き。絵の上にモノローグなどの文字が載る場合は、絵の上をトレーシングペーパーで覆い、そこに濃い鉛筆書き。トレーシングペーパーを貼る際に、絵の上にテープを貼らないようにご注意ください。

CG原稿の場合の注意▶B4サイズでのプリントアウトを必ず同封してください。データはレイヤー統合済みのPSDまたはTIFF形式で、出力時に漫画原稿用紙の規格に合っている寸法で作成のこと。解像度はモノクロ2値は600dpi以上、カラー原稿は350dpi以上。グレースケールでのデータ作成は推奨していません。吹き出し内やモノローグの文字が入ったデータと、それらの文字が入っていないデータの二種類をご用意ください（無くても対応はします）。応募メディアは、CD-R、DVD-R、MOのいずれか。

結果発表▶7月25日発売のアフタヌーン9月号及び、8月7日発売のgood!アフタヌーン9号で発表。

応募先　〒112-8001 東京都文京区音羽2-12-21
講談社アフタヌーン編集部
「アフタヌーン四季賞2017年夏のコンテスト」係

応募上の注意▶①作品の最終ページの裏面に住所、氏名、年齢（生年月日もお書きください）、職業、電話番号、作品のタイトルと総ページ数、ペンネーム（ある場合のみ）、略歴、四季賞をどこで知ったか、四季賞に応募しようと思った理由を明記してください。商業誌へ掲載歴がある人はその雑誌名、作品タイトル、年月日も記入してください。②各ページにページ番号を必ず振ってください。③包みの表書きに「アフタヌーン四季賞2017年夏のコンテスト応募原稿在中」と赤で表記してください。④応募方法は郵送、宅配便、web投稿、持ち込み、いずれも可。すべて同じ基準で選考します。

その他▶

①応募原稿の返却をご希望の方は、必ずお戻し先までの郵送に必要な額の切手を貼り付けた返却用封筒を同封してください。宛先不明等により返却不能な場合は、一定期間保管の後、処分させていただくこともあります。返却不要の場合、その旨を明記してください。

②web投稿でご応募いただいた方は原稿返却のプロセスがないため、最終候補作となった方にのみご連絡をいたします。③入賞した作品の雑誌掲載権、および単行本の出版権は講談社に帰属します。④同じ作品を結果発表前に他の新人賞（紙媒体に限りません）へ応募する事はご遠慮ください。

問い合わせ先…電話03-5395-3463（編集部直通）

締め切り…2017年4月5日㊍必着
選考…幸村 誠氏 および アフタヌーン編集部

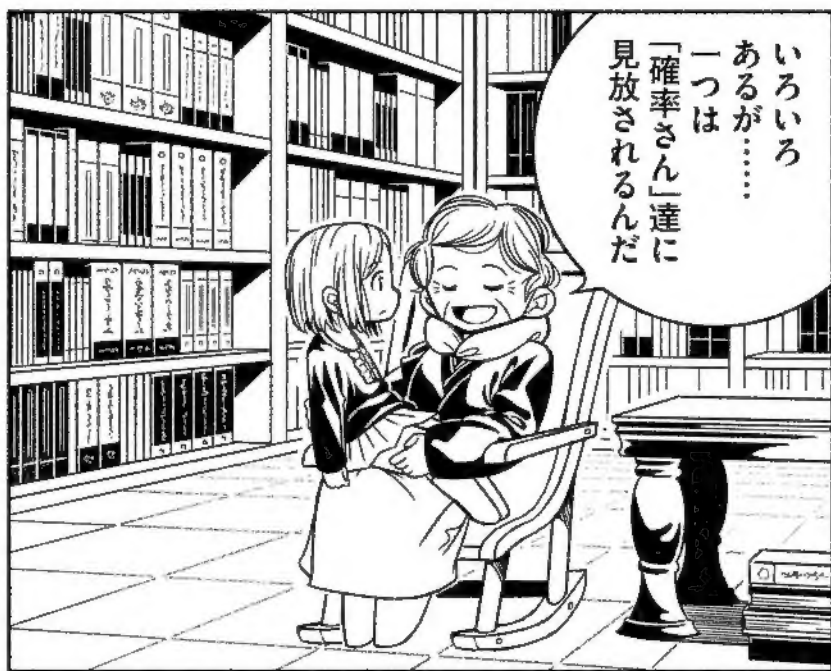
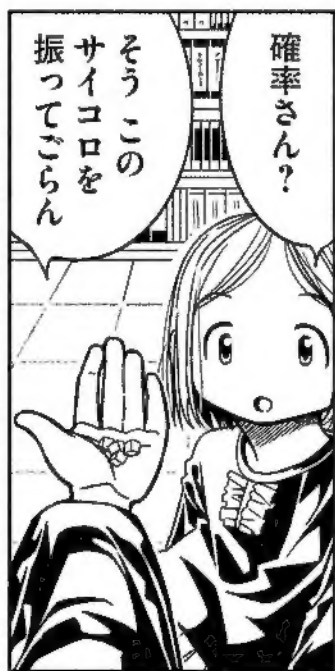
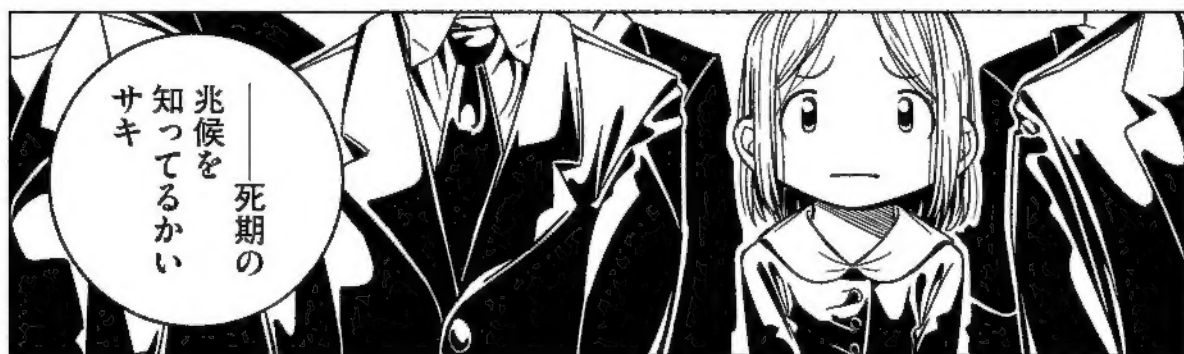
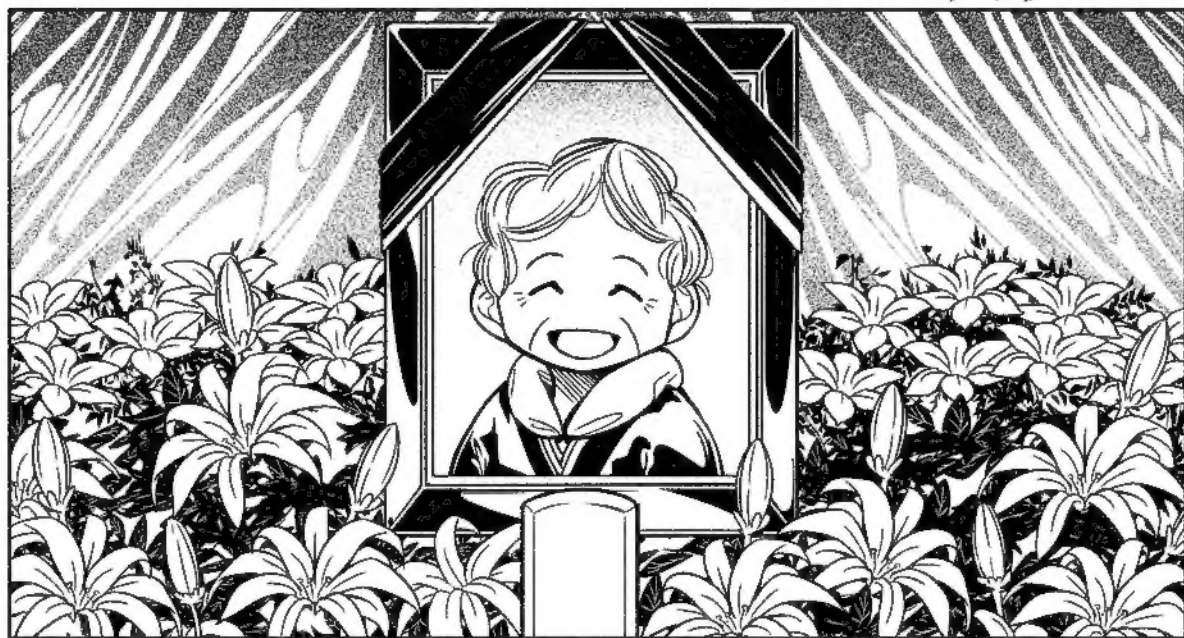
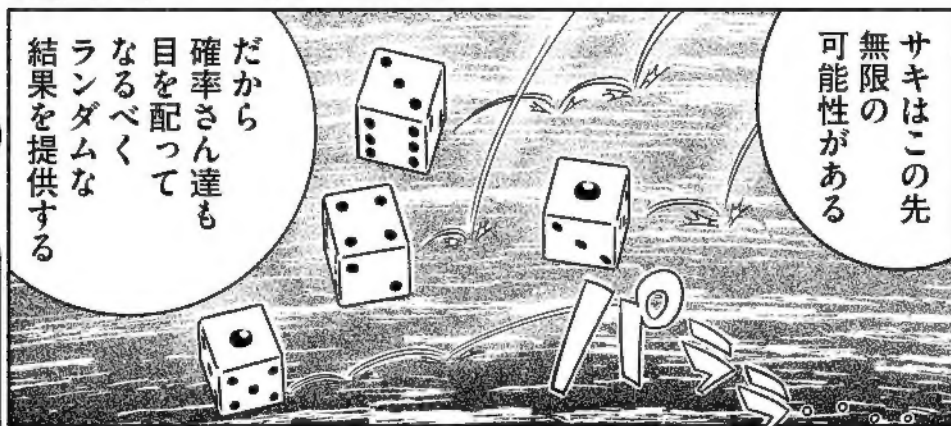
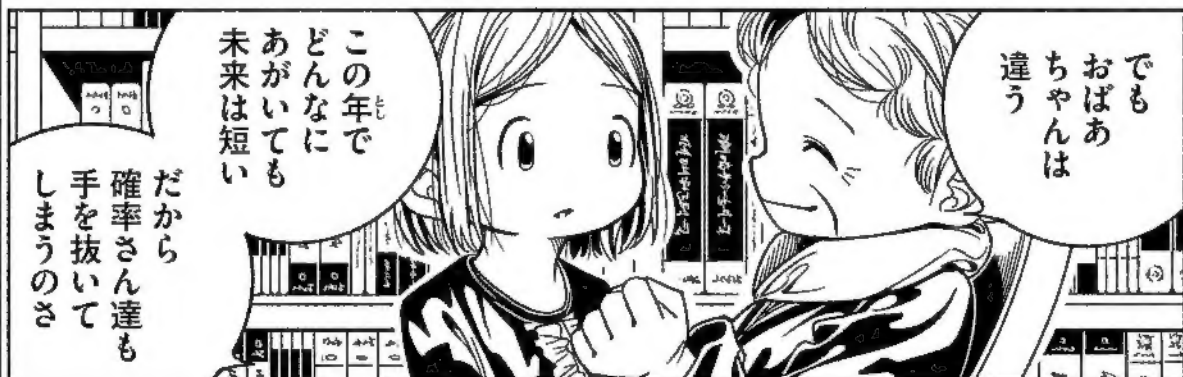
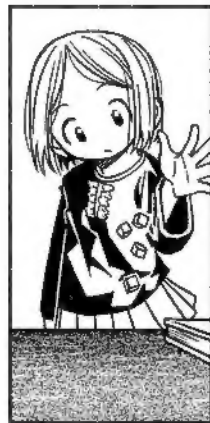
★持ち込みでの応募も大歓迎! 編集部：03-5395-3463（電話受付時間／平日 13:00～20:00 不在の場合はおかけ直しください。※必ず事前にご予約のうえ、お越しください）

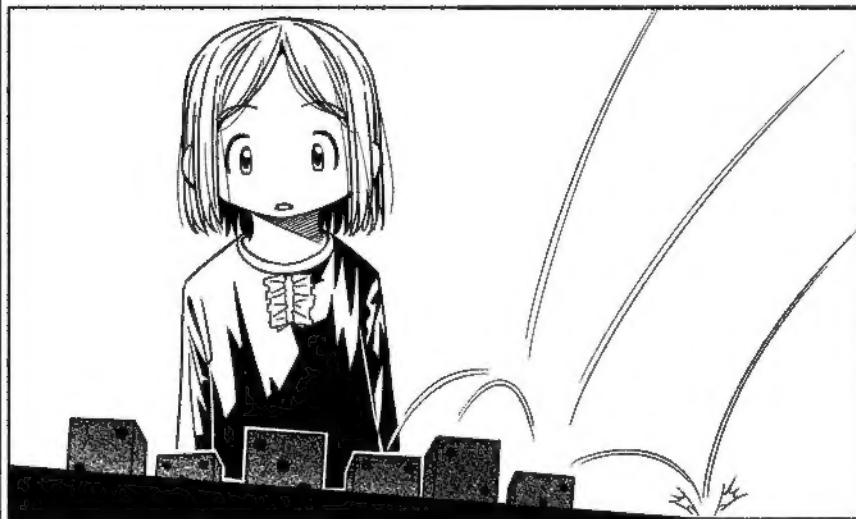
この世界は可能性のカタマリなんだから。

確率よこんにちは

安居
presented by YASUI

初投稿で100%の面白さ!

人にとっての〝絶対〟は、世界全体からするとそうでもないかもしれない。

★この漫画はフィクションです。実在の人物、団体名等とは関係ありません。

作者近況

安居

この文章を今読んでいるあなたへ。①まずサイコロを用意してください。②それを振って出た目を確認してください。③あなたの出した目が「奇数」だった場合、この雑誌のお好きな奇数ページへ。あなたの出した目が「偶数」だった場合、この雑誌のお好きな偶数ページへ。それ以外だった場合はそのままお読みください。

理科室
仕込みサイコロだ

君のおばあさんは確かにすごい科学者だったけど確率が意思を持ってるなんて聞いたことがない

でも先生……これ普通のサイコロだよ
ん 持ってきたのか

貸しなさい
バラァ
きっと結果を再現してやろう

うーん……
ねぇ先生……

ん なんだ?
何度振っても同じ目ばかりだと死んじゃうの?
ん? ……んまぁこの論を採用するならそうなるな

正しくは「死期が近づくと同じ目ばかり出る」だが死ぬかどうかも確率だからな
確率に意思が存在するなら人の生死も確率の意思によって決まる
確率が死なせようと思えば同じ目ばかり出るし逆に……――

先生──……

6

有り得ない!!

そんなの有り得るはずがない!!

いいかサキくんこれは全て偶然だ!!
たまたまこう同じ目が出てるだけだ!!
サイコロを振り続けなさい!!
1個でも別の目が出ればそれが証明される!!

偶然だ!!
サイコロを振り続けろ!!

……先生

7

8

有り得ない……

これは君のおばあさんからの挑戦か

いいかい サキ君 サイコロを 大量に 発注した
一度に大量に 振れば 違う目が 出る確率が 高まる
もう 振りたく ない……

サキ君!!

体育館に サイコロを 用意してある
他の 先生方にも 手伝って 貰いなさい

9

いい? サキちゃん
サキちゃんが 振らないと 意味が無い らしいから
倒れる直前まで 傾けるから 最後の一押しを お願いね

さあ 押して!!

これほんとにまずいやつなんじゃないの
私ツテに連絡してサイコロ仕入れてくる

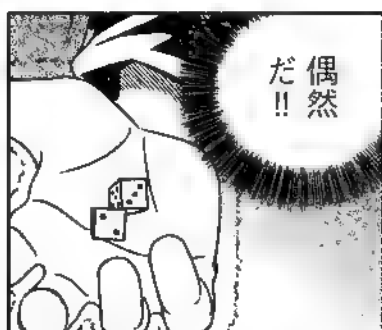
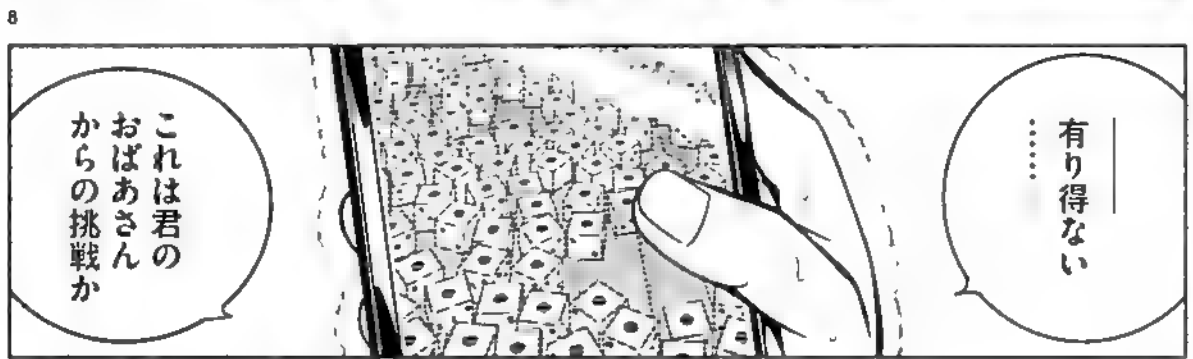
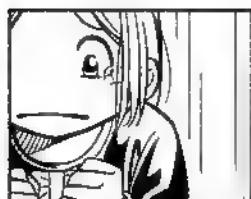
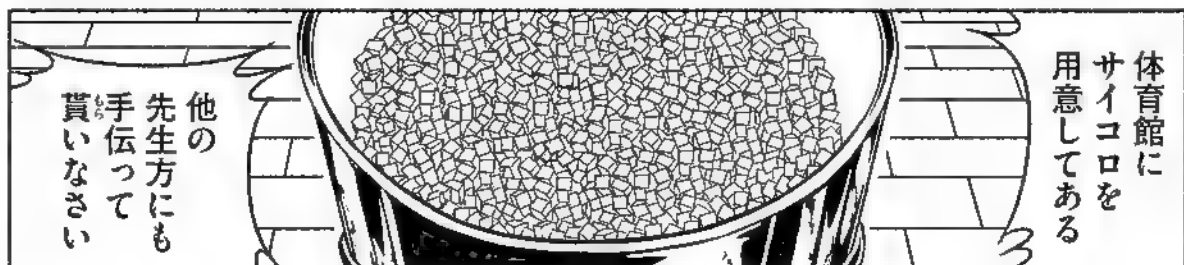
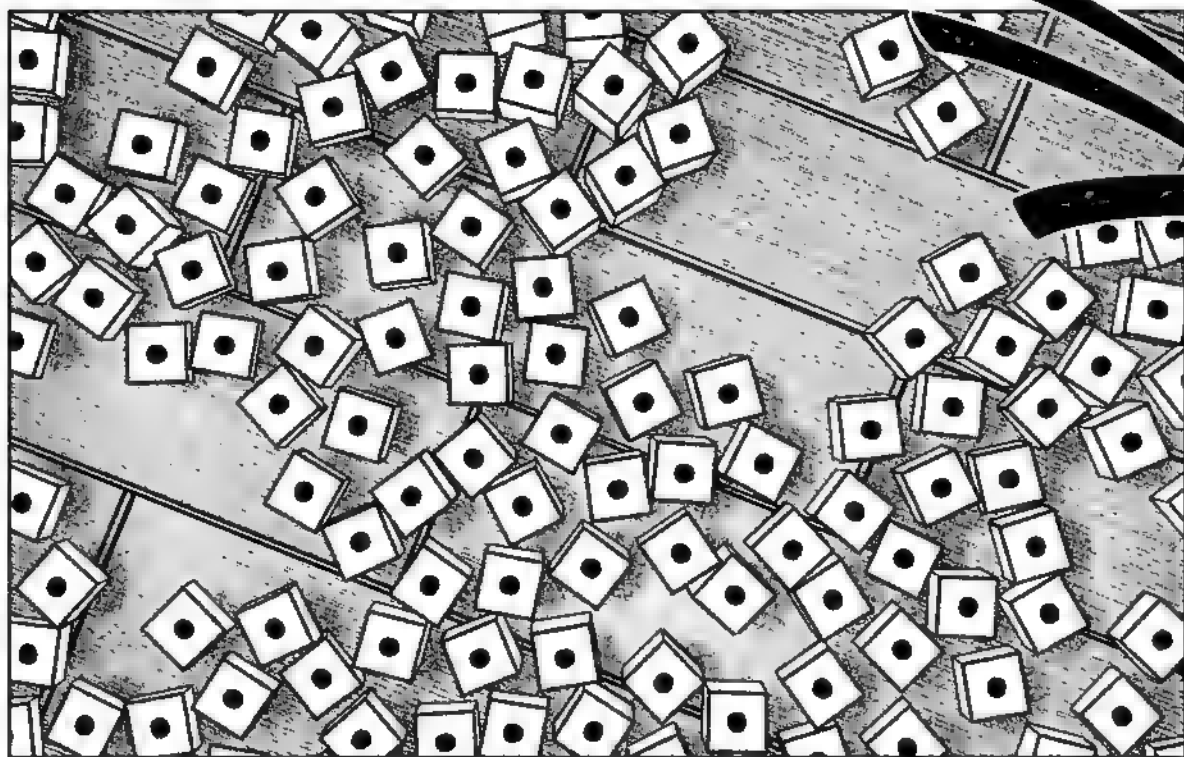
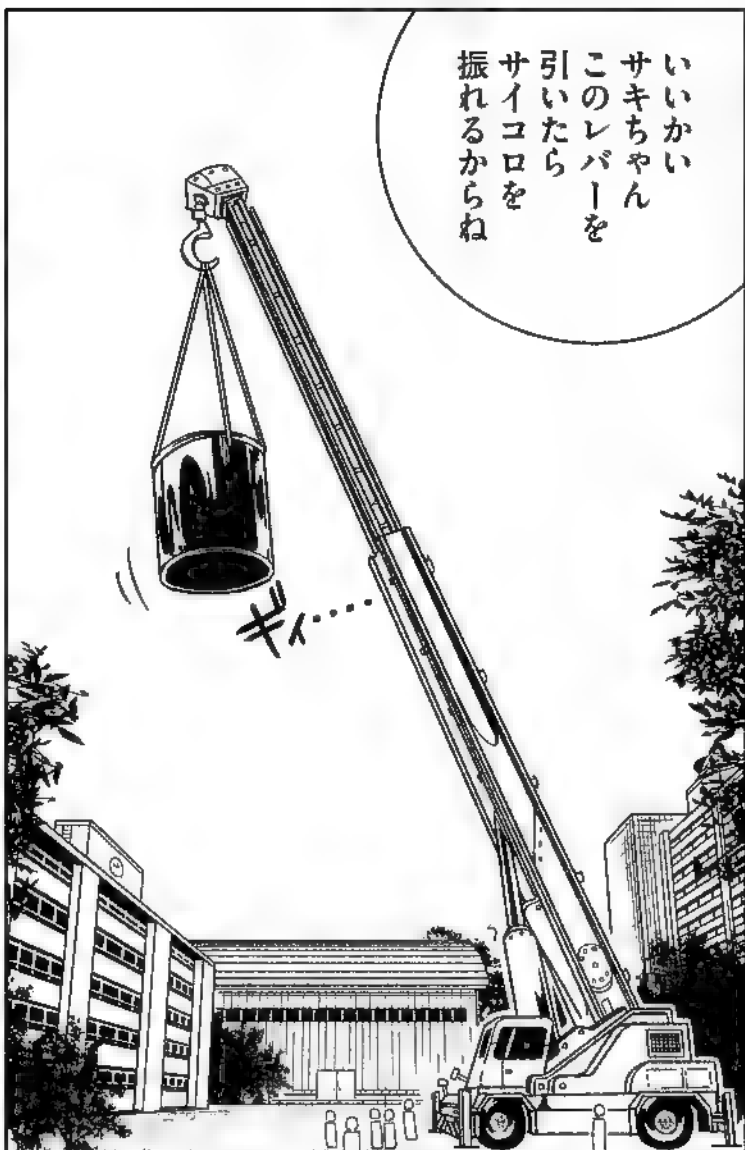
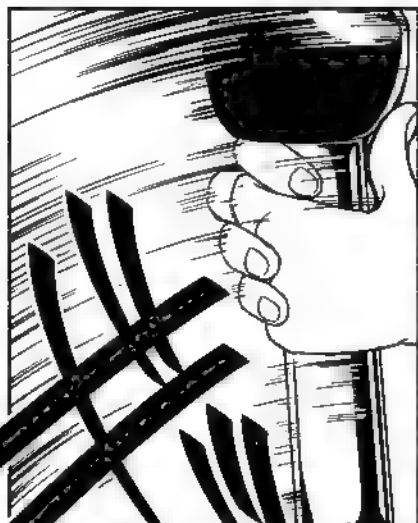
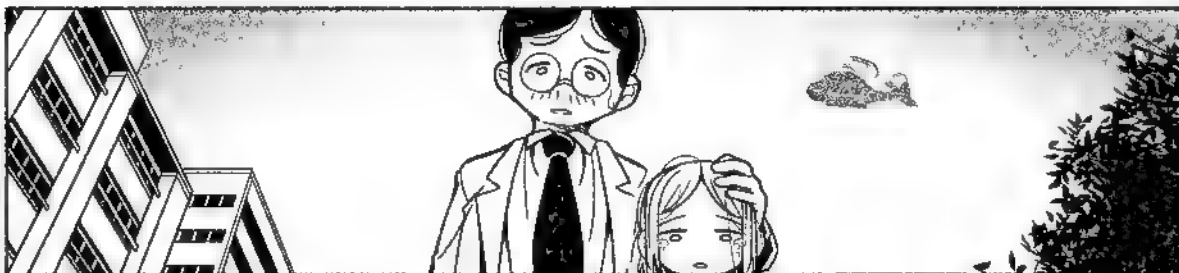
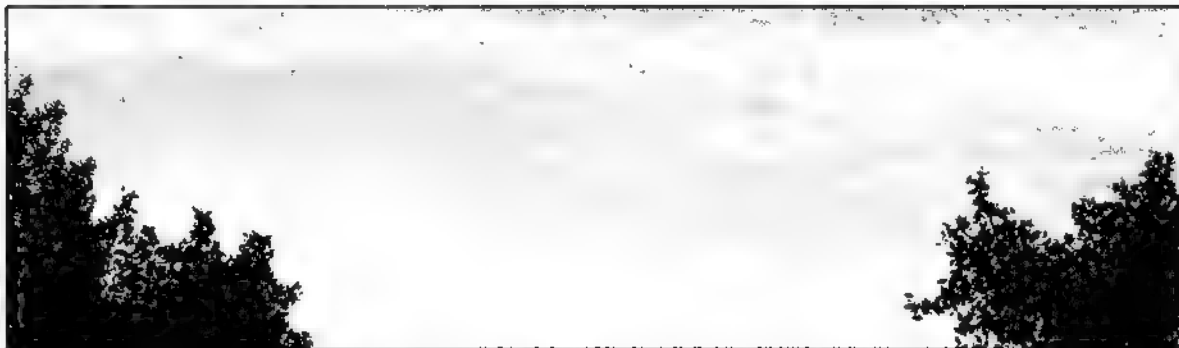
世にも奇妙な現象が少女に発生しています
出続けるゾロ目は彼女に死をもたらすのでしょうか
サキちゃんを救え!!

11

オーラーイ
オーラーイ
オーラーイ
オーラーイ

いいかい
サキちゃん
このレバーを
引いたら
サイコロを
振れるからね
さあ
引いて!!
ギィ……
ガッ
ザザアアアアアアァァァッ

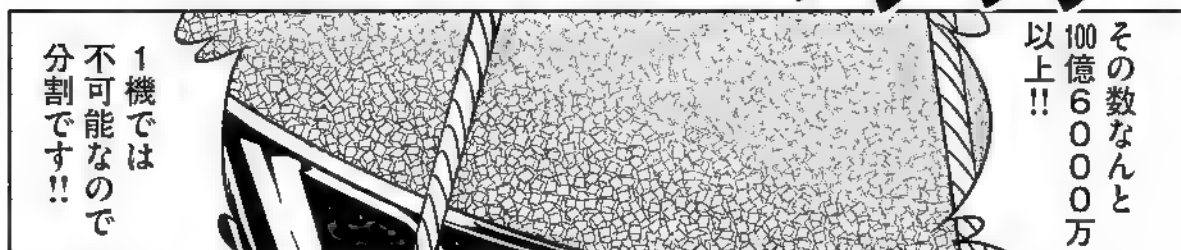
それではここで確認です
サキちゃんが今まで振ったサイコロの合計は1億2千467万個
この世のスーパーコンピューター全てを使用しても100億年以上かかる試行を彼女は3日で成し遂げてしまいました

やっぱり私死んじゃうんだ……
ここで彼女の祖母の著作を確認してみましょう

「日々
狭まっていく
可能性の中で
私は確率の
意思の存在を
再確認する」

「私が振った
サイコロの
合計は
5億6千
90万個」
「彼らとの
対話を試みたが
いかんせん
少し時間が
足りなかった
ようだ」

「この先の
試行は
あとの世代に
任せよう」
「確率が
迎えに
来る」
「それでは
皆さん
お先に失礼」

バババババババ

サキちゃんの命を救うために全世界からサイコロが届けられています!!

その数なんと100億6000万以上!!

1機では不可能なので分割です!!

ザザアアッ…

アメリカ
Find a different number!!
(違う目を探せ!!)

中国
它在哪里!?
(どこにある!?)

南アフリカ
Ontbreek!!
(無いぞ!!)

日本

コン
コン

先生!!
! どうした!!

……?

それが妙なんですサイコロが……
ははは
坂もないのに不自然に転がり続けて……

17

ねぇ先生落雷で死ぬ確率はどのくらい?

車や隕石で死ぬ確率は?
きっとこのゾロ目の確率より低いよね……

……もう
やめよう

これだけ振って
例外ゼロなら
私が死ぬのも
10割確定でしょ!?
私は
死ぬんだ!!
それで
もう
十分……

違う!!

どんなに
試行を
繰り返しても
原理的に
100%に
なることなど
無い!!
100%らしい
〝信頼度〟が
上がるだけだ!!

次振ったら
違うかも
しれない!!
次で君は
助かるかも
しれない!!
君は
その可能性も
つぶすのか!!

嫌なら
振れ!!

振る
んだ!!

・・・チラッ

ソュルルルルルルルルルルル…

永遠に……
回り続けて目の出ないサイコロ……

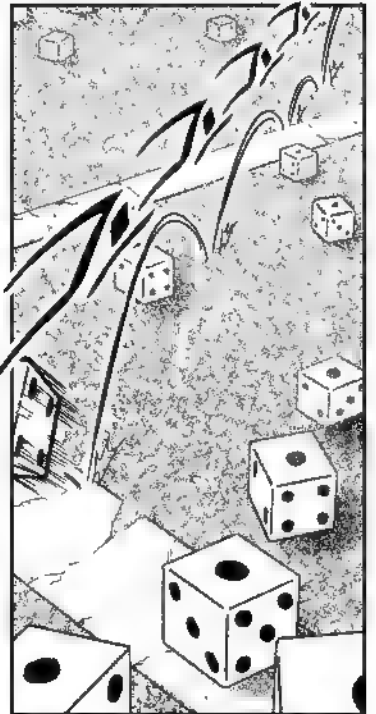
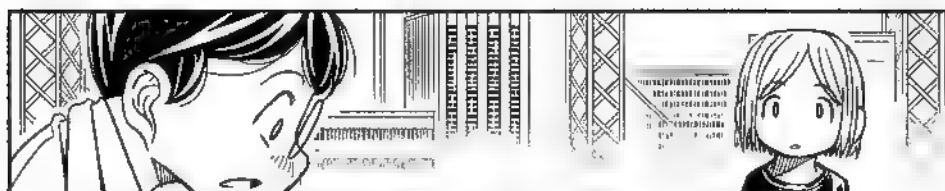
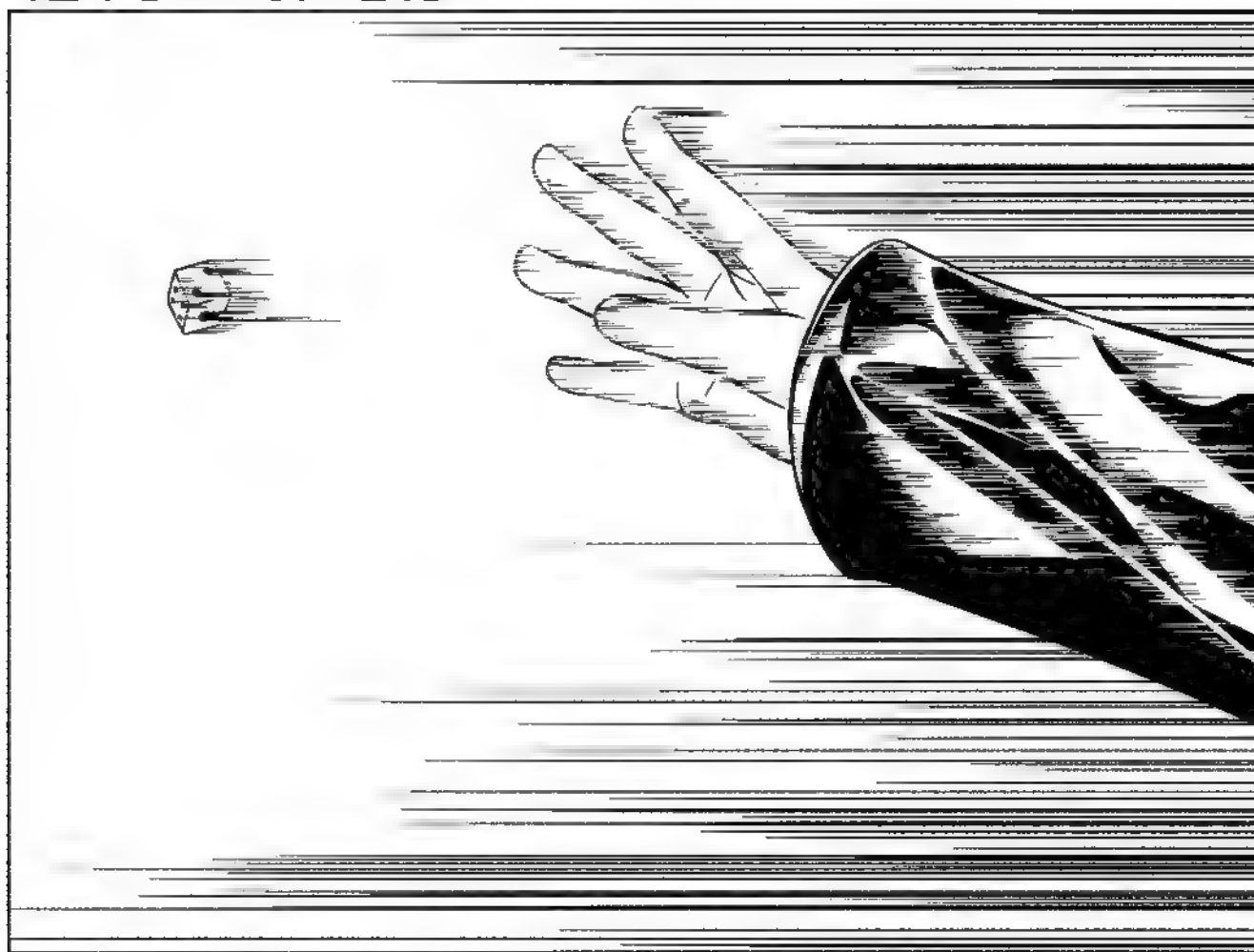
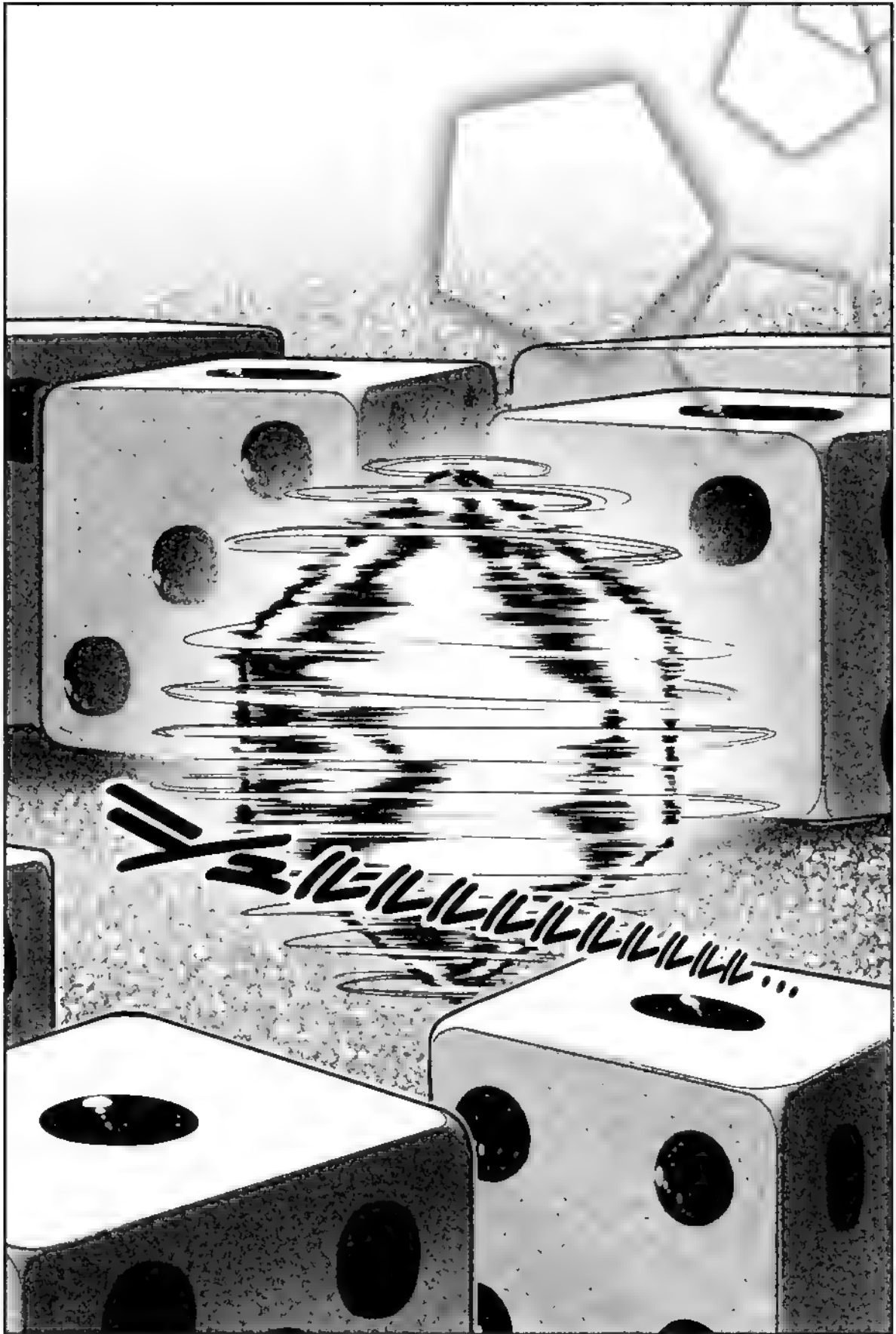
……確率が……
オーバーフローした……!!
ギュルルルルルルルルルルル…

23

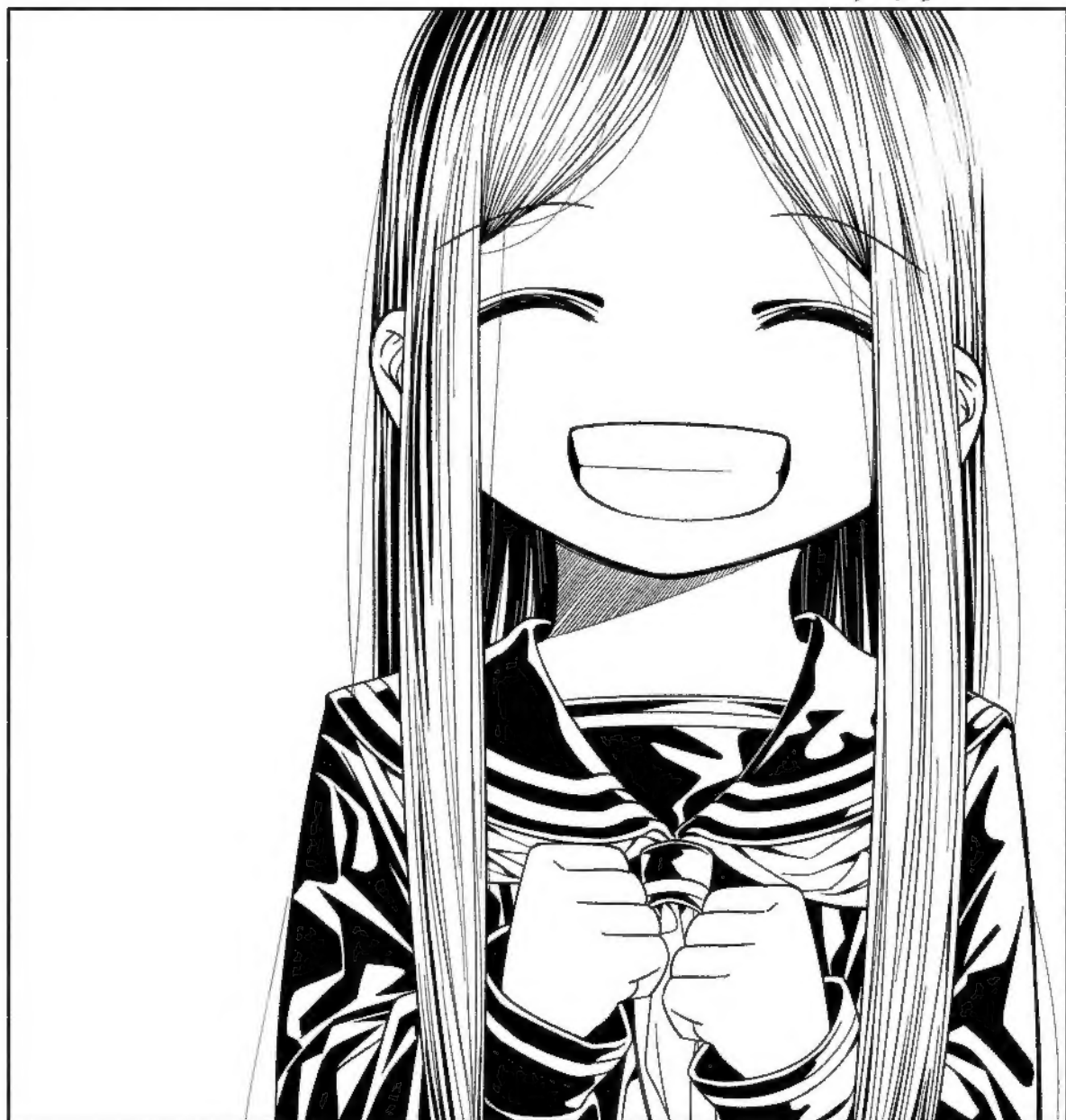
100億を超えるゾロ目の試行が「確率達」の許容量を超えた……!!
君は確率に打ち勝ったんだ……!!

うわあああ

打ち勝ったんだよ!!

24

……おばあちゃんはそっちで元気?

笑顔になる日は、いつか来る。それはきっと、高い確率で。

26

確率よこんにちは おしまい 安居氏は新作を構想中! ご期待ください!